

FAB5 Games

Starburst



SGA 2016

Om spelet

Starburst har sina rötter i den gamla klassikern Asteroids, men introducerar även en mängd nya idéer och erbjuder en avsevärt mer modern presentation. Spelet har en avancerad fysikmotor med verklighetstrogen kollisionsrespons, avancerade ljus- och partikeleffekter samt utmanande AI-spelare.

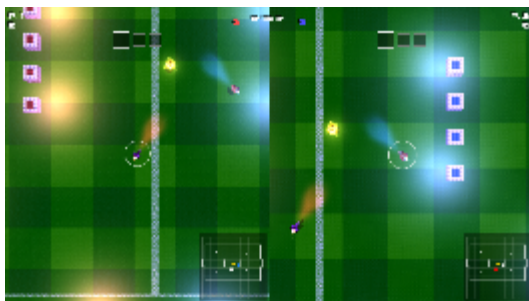
Spelets mål är att samla poäng, vilket går att göra på olika sätt. Det mest tillgängliga är kanske att skjuta ner andra spelares rymdskepp, men beroende på banans spelläge kan du också göra mål med fotbollen!



Spelarna möts och krigar!

Det gäller även att vara taktisk och samla powerups som gör ditt rymdskepp starkare. Vad sägs om turbo till ditt rymdskepp, studsande laserskott, oändligt med energi eller extra starka sköldar!?

Vissa banor spelas i ett fotbollsläge där vapnen inte är tillgängliga—här samlar du istället poäng genom att göra mål. I detta spelläge är rymdskeppen dessutom lite snabbare.



Här är det fotboll som gäller!

Varje match—oavsett banans spelläge—spelas en viss, förinställd tid. När matchtiden är slut presenteras vinnaren eller vinnarlaget beroende på spelläge.

Hur spelar man?

Spelet spelas antingen på tangentbord (en till två spelare) eller med gamepads (en till fyra spelare). Kontrollerna är utlagda enligt följande:

Funktion	Kontroller 1	Kontroller 2
Gas	W	↑
Broms/back	S	↓
Sväng vänster	A	←
Sväng höger	D	→
Laserskott	F	K
Energibomb	G	L
Använd powerup	R	I
Byt powerup	T	O



Om teamet

Teamet består av fem systemutvecklare—andraårsstudenter på Systemarkitektur-programmet, Högskolan i Borås—som i detta fallet även agerat ljudtekniker, designers m.m.

Spelet är utvecklat av oss helt och hållet från grunden (ingen färdig motor har använts över huvud taget, utan endast MonoGame har använts som plattform för utvecklingen) under fyra veckors tid. Vi var inledningsvis inte inställda på någon tävling utan blev uppmärksammade på detta genom vår handledare under projektets gång.

Kursen vi läser heter Spelkonstruktion (7,5 hp) och är den första kursen om spelutveckling för oss.



HÖGSKOLAN I BORÅS